

Narratif

InterRégions 2026 · Warhammer: The Old World

L'axe narratif de l'inter-région 2026 a pour objectif de faire vivre une aventure ludique aux **22 participants** à travers des batailles immersives de Warhammer The Old World. L'événement de deux jours est organisé par **Loco** et **Vieuxgildas** de la chaîne Youtube « Nimp Games » sur des tables à thème imaginées et réalisées par **Couscous**.

1 – État d'esprit

Il n'est pas question de retirer l'aspect « compétitif » de TOW – des parties seront disputées et il faudra les gagner grâce à votre habileté stratégique et votre connaissance du jeu – mais l'intérêt premier du joueur doit être ailleurs : **vivre et faire vivre à son armée une aventure dans le cadre narratif proposé**. Laissez-vous guider, jouez et faites tout pour gagner mais vous n'êtes pas là pour mettre des branlées !

2 – Vos armées

- Chaque armée doit faire un **maximum 1500 pts** en suivant les règles du format « Grande Mêlée » (Aucune Unité ne pourra représenter plus de 25 % du coût en points total de l'Armée. Vous ne pouvez aligner au maximum qu'un Sorcier de N4. Vous ne pouvez aligner au maximum que deux Sorciers de N3).
- Votre armée doit être **100 % peinte**, être **WYSIWYG** (le visuel de vos figurines correspond aux armes choisies dans la liste), comprendre un **train de bagage**. Pas besoin de venir avec des marqueurs d'objectif.
- **Liste** : les alliés sont autorisés, les mercenaires sont autorisés, les listes « renegade » sont autorisées.
- **Magie** : Les règles de magie du dernier Arcane Journal « la marche du Chaos » ne seront pas utilisées.
- **Restrictions** : Les orgas se donnent le droit de demander une modification de votre liste si elle est jugée trop « compétitive ». L'esprit du tournoi narratif est de jouer des listes « moyennes » voire « molle » en terme de règles mais qui ont une identité, une patte, une histoire !

3 – Lore

- **Nom** : Il n'est pas obligatoire mais recommandé d'avoir un nom d'armée et de général pour favoriser l'immersion.
- **Thème et règles spéciales** : Quel Lore, quelles règles, quels scénarios, quelles spécificités pour cet événement narratif ? Une partie sera révélée dans une vidéo en **septembre 2026** mais beaucoup d'éléments resteront secrets jusqu'au jour J pour favoriser l'immersion des joueurs.

4 – Deadline

LISTE

Votre liste doit être envoyée aux organisateurs avant le **10 octobre inclus**. Si la liste n'est pas validée, vous aurez un délai de 7 jours pour la modifier.

LORE

Envoyez au plus tôt votre thème, lore et nom d'armée... bref tout ce que vous avez inventé la concernant pour que l'événement soit encore plus personnalisé !

5 – Organisation générale

SAMEDI

- 8h accueil des joueurs
- 8h15-30 présentation de l'événement
- 8h30 début des batailles
- 12h-12h45 pause miam du midi
- 13h-18h30 suite et fin des batailles du jour

DIMANCHE

- 8h accueil des joueurs
- 8h15 début des batailles
- 12h-12h45 pause miam du midi
- 13h-18h suite et fin des batailles du jour
- 18h-18h30 conclusion de l'événement

En résumé : venez avec l'armée de votre choix passer un bon moment avec d'autres passionnés dans un cadre sympathique et immersif.